

## Die neuen Hütten: Erweiterung für Stone Age

### Allgemeine Regeln

Die neuen Gebäudeplättchen werden in die bestehenden eingemischt. Anschließend werden bei 4 Spielern 6 Gebäude verdeckt zurück in die Schachtel gelegt. Bei 3 Spielern werden 13 und bei 2 Spielern 20 Gebäude weggelegt.

Die verbleibenden Gebäude werden in gleichen Stapeln zu je 7 Stück auf den Spielplan gelegt.



### Holzhütte

Dieses Gebäude bringt dem Spieler jede Runde zu Beginn des zweiten Abschnitts ein Holz. Zusätzlich erhält er beim Erwerb 3 Siegpunkte.



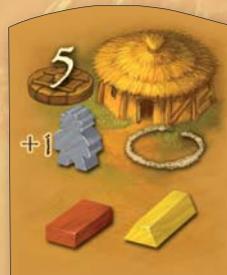
### Lehmhütte

Dieses Gebäude bringt dem Spieler jede Runde zu Beginn des zweiten Abschnitts einen Lehmziegel. Zusätzlich erhält er beim Erwerb 4 Siegpunkte.



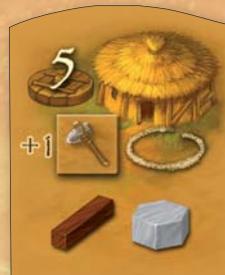
### Steinhütte

Dieses Gebäude bringt dem Spieler jede Runde zu Beginn des zweiten Abschnitts einen Stein. Zusätzlich erhält er beim Erwerb 5 Siegpunkte.



### Kindergarten

Mit dem Erwerb dieses Gebäudes erhält der Spieler sofort und einmalig eine weitere Person auf sein Tableau. Zusätzlich erhält er beim Erwerb 5 Siegpunkte.



### Werkstatt

Mit dem Erwerb dieses Gebäudes erhält der Spieler sofort und einmalig ein Werkzeug auf sein Tableau. Zusätzlich erhält er beim Erwerb 5 Siegpunkte.



### Gewächshaus

Mit dem Erwerb dieses Gebäudes rückt der Spieler sofort und einmalig einen Platz auf der Nahrungsskala nach vorne. Zusätzlich erhält er beim Erwerb 5 Siegpunkte.

## Die Kultstätte: Erweiterung für Carcassonne

Die 5 Landschaftskarten **Kultstätte** werden unter die übrigen Landschaftskarten gemischt.

Die Kultstätte wird genauso wie ein Kloster eingesetzt und gewertet. Setzt der Spieler einen Gefolgsmann auf die Kultstätte, wird dieser Gefolgsmann Ketzer genannt.

### Einsetzen der Kultstätte

Eine Kultstätte darf nicht direkt benachbart zu mehreren Klöstern angelegt werden. Ein Kloster darf nicht direkt benachbart zu mehreren Kultstätten angelegt werden.

Legt ein Spieler eine Kultstätte direkt (waagrecht, senkrecht oder diagonal) neben ein Kloster eines Mitspielers und legt einen Ketzer darauf, so fordert der Ketzer den Mönch heraus. Das gleiche gilt, wenn ein Mönch direkt neben eine Kultstätte eines Mitspielers gesetzt wird. Es ist auch erlaubt, einen eigenen Mönch bzw. Ketzer herauszufordern.

Wer eine Karte mit einer Kultstätte anlegt, darf wie üblich einen Gefolgsmann anstatt auf die Kultstätte auch auf die Wiese, Straße oder in die Stadt setzen.

### Die Herausforderung

Bei einer Herausforderung geht es darum, wer sein Gebäude zuerst fertigstellt. Der Spieler, dessen Gebäude zuerst fertiggestellt ist, erhält 9 Punkte, der andere Spieler erhält nichts. Beide Gefolgsleute kommen zu ihren Besitzern zurück.

Wird eine Herausforderung bis zum Spielende nicht gelöst, so erhalten beide Spieler die üblichen Punkte wie beim Kloster.

